

PROCESO DE TITULACIÓN 2020-2021  
TRABAJO DE TITULACIÓN  
GRADO

Nombre del Tesista:	Melissa Andrade
Docente Tutor:	Joselyn Bayas Cristian Gaibor
Título del trabajo:	Creación de un canal de YouTube que favorezca al aprendizaje de inglés mediante el modelaje de actividades interactivas en niños de 4-5 años que reciben educación virtual.

	Sí	No
Ha seguido las pautas básicas para la elaboración del documento	X	
El alumno o alumna me dio a conocer oportunamente los contenidos de la versión definitiva del documento antes de entregarlo a la universidad	X	
Respaldo la entrega de este avance en la Facultad de Ecología Humana, Educación y Desarrollo humano.	X	

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR



FECHA: 2 diciembre 2020



UNIVERSIDAD CASA GRANDE  
FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y  
DESARROLLO

Creación de un canal de YouTube que fomentar al aprendizaje de inglés mediante, utilizando actividades interactivas en niños de 4-5 años que reciben educación virtual.

GRADO

Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de:

Licenciado en Educación Inicial

Elaborado por:  
Melissa Andrade Falquez

Docente Tutor:  
Joselyn Bayas  
Cristian Gaibor

Guayaquil, Ecuador

Diciembre-2020

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a mis padres, Vivian e Iván, por su apoyo y amor incondicional durante todos los momentos importantes de mi vida. A Dios por guiarme y ayudarme a seguir con lo que me propongo. También quiero agradecer a la Universidad Casa Grande por ofrecerme la oportunidad de culminar una etapa de mis estudios, en especial a mis tutores Joselyn y Christian, quienes estuvieron presentes en el proceso de titulación, siempre dispuestos a orientarme y ayudarme para conseguir mi objetivo. Finalmente agradezco al colegio Liceo Los Andes, donde puede crecer y desarrollarme profesionalmente, sobre todo a Carolina, quien me apoyó con la aplicación de mi innovación de inicio a fin.

## **Resumen**

El objetivo es evaluar la incidencia de la creación de un canal de YouTube en el aprendizaje de inglés en niños de 4-5 años que reciben educación virtual en la Unidad Educativa “Liceo Los Andes” a través del modelaje de actividades interactivas durante septiembre-noviembre del 2020. En este contexto, el diseño metodológico es investigativo-cualitativo, porque permite que la población sujeta a estudio participe activamente en el problema de investigación; además, las técnicas y herramientas que se utilizaron para la recolección de datos consistió en aplicar una encuesta a docentes y estudiantes para determinar la influencia de las variables en el aprendizaje y ofrecer un análisis del entorno. Los resultados encontrados revelaron que con la implementación del canal digital “The Teachers’ Helper”, además de las horas sincrónicas establecidas por la institución y el contenido dinámico ofrecido en la plataforma, el estudiante preescolar desarrolló la capacidad de aprender de forma eficaz.

## Índice

Glosario de Abreviaturas y Símbolos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Introducción .....	8
Marco Conceptual .....	10
Innovación de tecnología en la educación .....	10
Desafíos de la Tecnología en la Educación en Países Subdesarrollados .....	11
YouTube.....	12
El Uso de YouTube como Herramienta de Innovación.....	13
Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera.....	14
Vocabulario .....	15
Descripción del Problema.....	17
Contexto Educativo .....	18
Descripción de la Innovación.....	20
Metodología de la Innovación .....	21
Pregunta de Investigación .....	22
Diseño Metodológico .....	23
Población.....	23
Grupo de Estudio.....	23
Diseño de la investigación .....	23
Instrumentos y técnicas para la recolección y análisis de datos.....	26

Consideraciones Éticas .....	26
Resultados y Análisis de Datos .....	27
Resultados Cuantitativos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Resultados Cualitativos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Conclusiones, Discusión y Recomendaciones .....	31
Referencias Bibliográficas .....	37
Anexos .....	42

## **Glosario de Abreviaturas y Símbolos**

CEMA (Curso En-Línea Masivo y Abierto)

EFL: English as a Foreign Language (Inglés como idioma extranjero)

ESL: English as a Second Language (Inglés como segunda lengua)

M-learning: Mobile Learning (Aprendizaje electrónico móvil)

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

L2: Lengua extranjera

## Introducción

La abundancia de medios digitales ha inundado las aulas con nuevas herramientas y medios como; mundos virtuales, juegos, redes sociales, m-learning, webcasts, podcasts y videos de YouTube. Sorprendentemente, uno de los desafíos es capacitar a instructores y alumnos con habilidades para los medios digitales apropiados en múltiples disciplinas.

Según Crittenden (2019), las características clave del entorno digital exigen un conjunto de habilidades adecuadas tales como: aceptabilidad, adaptabilidad, usabilidad, accesibilidad y disponibilidad. Por otro lado, para que los maestros, instructores, mentores, tutores y estudiantes aprovechen de mejor forma los nuevos medios que impactan en la creación, descubrimiento y uso de nuevos conocimientos, se requieren estrategias y enfoques novedosos y diversos; además, el aprendizaje en la era digital está impulsado por la integración de nuevas formas digitales.

Kim y Smith (2017), analizan desde un punto de vista histórico la inmersión de los jóvenes en tecnologías digitales como: computadoras, video juegos; internet, programación, sistematización; etcétera. El panorama de la inmersión presupone un papel profundo y diverso de los medios digitales sobre el valor de las experiencias de aprendizaje con cursos en línea como herramientas disruptivas; subraya la necesidad de innovación y nuevas tendencias para mejorar las experiencias de aprendizaje de los usuarios e incrementar la tasa de adopción y uso de medios digitales por parte de los jóvenes.

Moreno y Paz-Albo (2020) añaden que, estas nuevas herramientas tecnológicas y digitales influyen en los tipos y características de las experiencias de los usuarios ya que informan sobre nuevas formas de vida, comunicación, interacción y aprendizaje. Los autores identifican los temas de las experiencias del usuario para incluir la pérdida del sentido del tiempo, dificultades con la autoconciencia, la conciencia y la interactividad.



Para Rodríguez y Fernández (2017), realmente no existe suficiente trabajo empírico disponible sobre la forma en que los usuarios adquieren conocimientos y experimentan las herramientas tecnológicas en el aula. Por lo cual, parte del trabajo de la investigación actual tiene como objetivo mejorar el conocimiento existente en esta disciplina. A pesar de los informes sobre la poca literatura de las experiencias de los usuarios en los nuevos medios digitales, la popularidad de las herramientas continúa explotándose y más en la actualidad.

Guzmán y Moral (2014) informan que existe poca evidencia sobre el uso de videos de YouTube y la cultura participativa para la enseñanza académica. No obstante, el uso de videos en línea continúa aumentando; sin embargo, Pacheco y Juárez (2020) señalan que se evidencia un incremento en el uso de los medios digitales en Ecuador a pesar de los desafíos de la brecha digital, las desigualdades sociales, la pobreza, la falta de acceso y la escasa sistematización de medios virtuales. Por ello, se afirma que la incidencia de las plataformas tecnológicas y digitales en el área educativa es significativamente baja en comparación a los métodos tradicionales de estudio.

Con estos antecedentes, se ha optado por la experimentación y creación de un espacio virtual a través de un canal de YouTube; el cual sirve como apoyo académico para los docentes y estudiantes de inglés con niños que confluyen entre los 4 y 5 años de edad que cursan sus estudios en la Unidad Educativa “Liceo Los Andes”, además de ofrecer la confidencialidad de los participantes que visualicen la programación. Se llega a la conclusión de que, la innovación académica utilizando la implementación de la tecnología sigue una tendencia abrumadoramente positiva en los inicios de la era digital.

El alcance de la investigación en materia de innovación pedagógica está limitada a la implementación de un modelaje de actividades interactivas en niños de 4-5 años que reciben educación virtual, por medio de la creación del canal de YouTube. Adicionalmente, en el estudio, se realiza un diagnóstico de efectividad para determinar el grado de relación entre el

comportamiento educativo y los resultados obtenidos a partir de su implementación; se analizan las variables principales que guardan relación con los métodos de enseñanza digitales y tradicionales y se complementa con los datos recolectados por la metodología empleada durante la investigación.

## **Marco Conceptual**

### **Innovación de tecnología en la educación**

Según Correa y De Pablos (2019), la digitalización de la información, la comunicación y los nuevos procesos interactivos, han revolucionado la manera en que se transfiere el conocimiento, por ello, han surgido nuevos escenarios de formación y procesos de enseñanza-aprendizaje; no obstante, surge un problema en el nuevo escenario que se describe, debido a que, cuando se mantiene constante o nulo el cambio en la formación del docente, se rompe la relación con el contexto educativo y el mundo laboral. Por lo tanto, si existe una innovación tecnológica, también se deberá innovar en los procesos de enseñanza con la finalidad de otorgar eficiencia a los procesos de aprendizaje.

A partir de un informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD) en 2012, se demuestra la relación entre las preferencias de los estudiantes con respecto de las innovaciones y los cambios en las formas de enseñar y aprender. Este autor manifiesta que los estudiantes se muestran dispuestos a utilizar las plataformas y medios digitales, no sólo por ser tecnológicas y novedosas, sino más bien, porque existe una preferencia por aquellas que les permiten una mayor eficiencia en su aprendizaje. Este análisis determinó que los estudiantes muestran gran interés por las aplicaciones informáticas que mejoren el acceso a los recursos (programas, información, apuntes).

Para Dede (2001): “Las nuevas tecnologías tienen el potencial de revolucionar la enseñanza y mejorar el aprendizaje con la misma profundidad que se ha revolucionado otros ámbitos” (p. 134). Sin embargo, en muchos de los países subdesarrollados la implementación de nuevas tecnologías se ha ido introduciendo en las escuelas sin alterar el orden tradicional de la práctica; por ende, los modelos de transmisión del conocimiento siguen siendo compatible con muchos estilos de enseñanza que responden a la manera cómoda de un modelo tradicional de aprendizaje, más que a una intencionalidad renovadora, consecuentemente, se usan las tecnologías del futuro para administrar el currículum del pasado con mejor prospectiva.

### **Desafíos de la Tecnología en la Educación en Países Subdesarrollados**

Los problemas de la tecnología educativa en los países en desarrollo están bien informados en la literatura. Galindo (2019) destaca los desafíos de la adopción y el uso de tecnologías educativas en los países en desarrollo. Algunos de los problemas identificados incluyen la difusión de tecnología, el suministro de computadoras y el uso eficiente de las TIC que requieren la disponibilidad de equipos y herramientas, problemas de pedagogía, responsabilidad, acceso y calidad. Asimismo, que los problemas de las tecnologías innovadoras en la educación en los países en desarrollo comprenden licencias de software, capacitación, problemas de mantenimiento, costos de hardware y software y desarrollo de material de aprendizaje.

Debido al amplio alcance de la innovación y las herramientas educativas, varios estudios se centran en herramientas específicas, como lo son las de servicio gratuito de almacenamiento, administración y difusión de videos. Un ejemplo de los servicios gratuitos de difusión de videos

(descargas “pesadas”), se encuentran a los Cursos en Línea Masivos y Abiertos<sup>1</sup> (CEMA). Mas sin embargo para Castel (2018) el panorama de un país en desarrollo se ve desafiado por velocidades de descarga insuficientes de las conexiones a Internet, lo cual supondría un impedimento para estas modalidades de CEMA.

García, Hidalgo, de López, y García (2016) identifican que se sabe poco sobre las experiencias de los estudiantes con los nuevos medios digitales en el mundo en desarrollo, así que

---

debería existir una mejor alternativa para estos cursos con materiales de videos y descargas pesadas, una sugerencia para los países en desarrollo seria la plataforma digital YouTube.

En otras palabras, algunos de los problemas esenciales de la tecnología educativa incluyen la falta de comprensión de las experiencias de los usuarios, la evidencia empírica limitada del efecto de las nuevas herramientas en el desempeño de los estudiantes y la ausencia de estrategias y enfoques para adaptar mejor los medios digitales a los procesos de aprendizaje de los estudiantes (Rivera, 2016). Debido a estas razones de peso, el estudio actual proporciona un enfoque claro y definido sobre los valores educativos del sitio de YouTube en un contexto de aprendizaje informal en Sudáfrica.

## **YouTube**

Se basa en una plataforma para compartir videos que permite a los usuarios subir contenido personalizado. Por lo general, el canal permite a los usuarios realizar un seguimiento y administrar un registro de los usuarios que ven los videos. El anfitrión de los videos es creado por profesionales y aficionados. En resumen, YouTube es un medio de comunicación de masas moderno

---

<sup>1</sup> Son una modalidad de educación abierta, no exige la asistencia regular del estudiante.

comúnmente utilizado en un nuevo panorama digital, y dan un relato histórico del establecimiento de YouTube en 2005 y la enormidad del ancho de banda que consume (Jiménez, García, y de Ayala, 2016).

Aguilar (2018) considera los videos en el canal como basados en el entretenimiento, otros investigadores categorizan la plataforma como de base amplia con potencial para la educación y el aprendizaje permanente. De hecho, los contenidos de los medios tradicionales no son nuevos para la educación primaria y superior. Sin embargo, existe la necesidad de mejorar el conocimiento centrándose en el efecto de los videos de YouTube en los usuarios e idear estrategias para integrarlos mejor al aprendizaje.

### **El Uso de YouTube como Herramienta de Innovación**

Etxebeste y Giraldo (2020) señalan el potencial de los videos de YouTube en el contexto de la promoción y educación de la salud. Sin embargo, los autores plantean preocupaciones de seguridad sobre el entorno de los videos en línea y la facilidad del servicio para compartir videos. Asimismo, Moreno y Paz-Albo (2020) ofrece una amplia revisión de la investigación sobre podcasts de vídeo para proporcionar un marco para un enfoque educativo de los nuevos medios. La revisión abarcó cincuenta y tres artículos destacando los potenciales y los problemas y preocupaciones metodológicas relacionados con el área de investigación. Las principales conclusiones de la investigación muestran las posibilidades de los videos para incluir actitudes positivas, control del aprendizaje y lectura mejorada.

Por su parte, Ávila y Meneses (2017) proponen modelos para la mejor adecuación de las redes sociales al rendimiento académico. Los autores probaron la naturaleza de las relaciones entre el uso de Facebook y la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. Sus resultados muestran una abrumadora influencia positiva del medio social en el rendimiento académico, lo que

sugiere que las actividades académicas pueden determinar el uso de las redes sociales por parte de los estudiantes más allá de lo que comúnmente se informa.

Guzmán y Moral (2014) explican la importancia de los sitios para compartir videos y argumentan que los videos de YouTube son valiosos para la educación e investigación en ciencias prácticas, médicas y clínicas. Los autores informan que los videos en YouTube pueden usarse de manera de estimular la participación de los estudiantes para contrarrestar la falta de interés de los estudiantes que a menudo se informa en el aprendizaje tradicional.

Mientras que muchos autores y los medios están demasiado entusiasmados con las posibilidades de los nuevos medios digitales en primaria, secundaria, la educación superior y el aprendizaje permanente, otros investigadores insinúan precaución al resaltar el impacto negativo de los videos de YouTube y los medios digitales en el aprendizaje (Cáceres y Munévar, 2017).

### **Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera**

Aprender un nuevo idioma es uno de los requisitos para desenvolvernó en la sociedad actual. Es importante que desde temprana edad se estimule el aprendizaje de un nuevo idioma, esto a su vez contribuirá con mejoras en el desarrollo cognitivos de los niños ya que su cerebro se va adaptando para aceptar y aprender cualquier lengua; y, por ende, se vuelven más susceptibles a nuevos aprendizajes. Los estudiantes, por medio del estímulo, deben ser capaces de imitar pronunciaci0nes que escuchan y poco a poco ir definiendo las reglas por sí solos (Moreno y Paz Albo, 2020).

El psicólogo suizo, Jean Piaget, reconocido por su teoría del desarrollo cognitivo, definió que el aprendizaje sucede cuando se tiene interacci0n con el medio, como resultado de la experiencia vivida; es decir que aprenden haciendo (Cáceres y Munévar, 2017). El aprendizaje

activo se basa en ello, en la experimentación, interacción y comunicación, reflexionando y comentando sobre aquellas experiencias en ambientes en los cuales se sientan cómodos.

Cuando aprendemos un nuevo idioma, recurrimos a nuestro idioma natal para traducir las nuevas palabras que nos están enseñando. De esta manera las asimilamos incorporando esas palabras a nuestro vocabulario hasta que luego de ponerlo en práctica, ya no será necesario la traducción previa, logrando así la acomodación.

Todo esto es un proceso; primero está la etapa silenciosa que es cuando el niño entiende lo que se le está diciendo o pidiendo, más no es capaz de articularlo aún. Aquí es cuando ellos escuchan y observan y se expresan mediante gestos o en su idioma natal. Luego viene la etapa en la que producen verbalmente reemplazando palabras en español en este caso, por las que han aprendido en inglés hasta llegar a construir frases (Kim y Smith, 2017).

### **Vocabulario**

El conocimiento del vocabulario a menudo se considera una herramienta fundamental para los estudiantes de un segundo idioma porque un vocabulario limitado en un segundo idioma impide una comunicación exitosa. Subrayando la importancia de la adquisición de vocabulario, Ramirez-Ochoa (2016) enfatiza que el conocimiento léxico es fundamental para la competencia comunicativa y para la adquisición de una segunda lengua.

Qing (2018) describe además la relación entre el conocimiento del vocabulario y el uso del lenguaje como complementario: el conocimiento del vocabulario permite el uso del lenguaje y, a la inversa, el uso del lenguaje conduce a un aumento en el conocimiento del vocabulario. La importancia del vocabulario se demuestra diariamente dentro y fuera de la escuela.

Las investigaciones han demostrado que los lectores de una segunda lengua dependen en gran medida del conocimiento del vocabulario y la falta de ese conocimiento es el principal y el

mayor obstáculo que deben superar los lectores de L2 (Sekhar y Chakravorty, 2017). En la producción, cuando tenemos un significado o concepto que deseamos expresar, necesitamos tener un almacén de palabras entre las que podamos seleccionar para expresar este significado o concepto.

El vocabulario es el componente más importante e inmanejable en el aprendizaje de cualquier idioma, ya sea una lengua extranjera o materna, debido a decenas de miles de significados diferentes. Investigaciones recientes indican que enseñar vocabulario puede ser problemático porque muchos profesores no confían en las mejores prácticas en la enseñanza del vocabulario y, a veces, no saben por dónde empezar a formar un énfasis instructivo en el aprendizaje de palabras (Valdehíta, 2017).

Es casi imposible aprender un idioma sin palabras; incluso la comunicación entre seres humanos se basa en palabras. Tanto los profesores como los estudiantes coinciden en que la adquisición del vocabulario es un factor central en la enseñanza de un idioma. La enseñanza de vocabulario es una de las partes más discutidas de la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Cuando se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, los problemas aparecerán a los profesores (Campoy, Espinosa, y Britain, 2020).

Es importante destacar que, muchos tienen problemas sobre cómo enseñar a los estudiantes para obtener resultados satisfactorios. El docente debe preparar y conocer las técnicas adecuadas, que serán implementadas a los estudiantes. Un buen maestro debe prepararse a sí mismo con técnicas diversas y actualizadas. Los profesores deben ser capaces de dominar el material para que los estudiantes los entiendan, y hacerlos interesados y felices en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula (Villalba, 2017).



## **Descripción del Problema**

Según Bonilla-Guachamín (2020), la educación a nivel mundial sufrió un súbito cambio en su modalidad debido a la pandemia del virus SARS-CoV-2 que provoca la enfermedad del covid19, radicalizó nuevos estilos de vida, por ellos, en diferentes instituciones a nivel mundial, el aprendizaje pasó de ser presencial a virtual. La falta de tiempo para prepararse ante un nuevo escenario fue crucial, se evidenció que uno de los desafíos más grandes de las instituciones educativas fue la falta de adaptación docente; los cambios fueron ineludibles. Adicionalmente, es necesario destacar que, para la mayoría, su primera experiencia con educación virtual llegó con esta pandemia.

Según Pedró (2020), no hay dudas de que la educación virtual puede ser efectiva en países digitalmente avanzados, pero esto no aplica para países subdesarrollados que todavía manejan todos los aspectos de la enseñanza y el aprendizaje de forma manual con una metodología básica y sin el uso de equipos tecnológicos; además, existen diferentes factores que dificultan la labor de los docentes, entre los cuales se puede encontrar: una brecha generacional y tecnológica, falta de materiales y equipos, y pocos recursos para llevar a cabo los objetivos de la educación virtual.

Pacheco y Juárez (2020) manifiestan que, el cambio inesperado a educación virtual fue una manera de medir la agilidad organizacional de las instituciones educativas. Empíricamente, se demostró que, en Ecuador, la educación sigue siendo tradicional con un modelo básico de estudio. Existe un modelo con un sinnúmero de reglamentos y un currículo educativo impuesto por el Ministerio de Educación que limita a los maestros a actuar por iniciativa propia con adaptaciones necesarias de acuerdo a las realidades de los aprendices y sus entornos.

Con estos antecedentes, se determina que los docentes presentan dificultades para adaptarse a la nueva normalidad, debido a que, se les impide interactuar o intervenir de forma presencial; además de, crear nuevos contenidos y planificar actividades distintas a las habituales. Existen

diferentes interrogantes que diferentes docentes se plantean a partir de la investigación y que guardan relación con el objeto de estudio; en resumen, sus expectativas se centran en determinar: ¿cómo será la nueva forma de dar clases? ¿Será posible cumplir con los objetivos de cada nivel por medio de la nueva modalidad con respecto a los tiempos establecidos?

Estas disyuntivas surgen a partir de comentarios compartidos por los docentes de inglés de nivel inicial en la Unidad Educativa “Liceo Los Andes”. Éstos expresaron que existe una falta de ideas para realizar sus clases en la modalidad virtual, debido a lo cual, las actividades dirigidas a los preescolares involucran un método motriz bastante definido, además, se afirma que las actividades lúdicas promueven la socialización entre docente–estudiante–representante a través de la exploración y la experimentación de una nueva cultura de estudio.

En conclusión, la enseñanza virtual es un desafío para las instituciones, los docentes deben controlar la falta de atención de los estudiantes y la poca dinámica de la interacción. Por otro lado, surgen limitantes adicionales, tales como la banda ancha de la conexión a internet y la inexperiencia en el uso de herramientas tecnológicas.

### **Contexto Educativo**

El “Liceo Los Andes” es una institución perteneciente a la provincia del Guayas, con 30 años de fundación por especialistas en psicopedagogía. Esta unidad ofrece una educación particular mixta bilingüe<sup>2</sup>; su filosofía académica tiene como intencionalidad la formación bilingüe, integral, personal y social del estudiante, además de estimular su desarrollo psicomotriz, afectivo, moral, volitivo y cognitivo. Posee un total de 158 docentes: el 81% son de género femenino; por lo cual,

---

<sup>2</sup> Información recuperada de Liceo Los Andes, link: <http://liceolosandes.edu.ec/index.php/quienes-somos>, revisada el 19 de octubre de 2020.

la institución, en su mayoría, es administrada por mujeres. El número de estudiantes bordea los 1.119 alumnos (54% femenino; 46% masculino).

El modelo pedagógico institucional tiene un lema en el cual centra su atención: “Aula que aprende”. Por consiguiente, se hace énfasis en el desarrollo de actividades pedagógicas que permiten desarrollar la cognición de sus estudiantes. Se identifican los siguientes componentes:

- Comportamientos cotidianos –hábitos– de los estudiantes.
- Ambiente físico del aula.
- Comportamientos de los profesores y comportamiento de la escuela.
- Didáctica.
- Interacción entre estudiantes.
- Información que ofrece el maestro.
- Información de su experiencia de aprendizaje.

La innovación está dirigida a estudiantes del nivel de inicial II (4-5 años) que son parte del preescolar del “Liceo Los Andes”. Dicha innovación será implementada por las docentes de inglés de la misma institución que utiliza la metodología *Natural Methodology* (EFL). Hay dos paralelos (A y B), cada uno con 30 estudiantes. Estos estudiantes se dividen en cuatro grupos de 7 y 8 niños. Las clases sincrónicas son dos veces a la semana (martes y jueves) a través de la plataforma digital vía Zoom con una duración de 30 minutos.

### **Descripción de la Innovación**

Consiste en crear un canal de YouTube llamado “The Teacher’s Helper” (La ayudante del profesor/profesora), con la finalidad de ofrecer actividades creadas según el contenido programado por parte de las maestras de inglés de inicial II de la Unidad Educativa “Liceo Los Andes”. Se decidió crear un canal en YouTube ya que es la plataforma de videos más conocida y visitada según las clasificaciones de internet como Alexa (2010) y comScore (2010) (Snelson, 2011).

Cada semana fueron subidos dos videos explicativos de acuerdo con el contenido programado por la institución. En la descripción del video se encuentra el enlace de descarga para que los docentes puedan tener acceso a las actividades y permitan el trabajo con sus aprendices de 4-5 años. De igual manera, si otros docentes particulares de inglés con metodología EFL o ESL desean reforzar el idioma con sus estudiantes, éstos podrán tener el acceso al canal y hacer uso de las actividades.

Según Kabooha y Elyas (2018), la facilidad para usar la plataforma YouTube ha contribuido a su popularidad. Con respecto a ello, los informes sugieren que cada minuto se publican más de 10 a 20 horas de video. Esta contribución continua y masiva al sitio web proporciona una fuente interminable de información que tiene el potencial de ser utilizada con fines educativos. Por otro lado, de acuerdo con Ramírez-Ochoa (2016), el potencial de YouTube como herramienta educativa es factible debido a que se puede establecer un dominio siguiendo las instrucciones básicas de ‘youtube.edu’.

En los estudios de De Witt (2013) se concluye que, la integración de la tecnología de la información en el aprendizaje y la enseñanza de las artes escénicas se puede hacer usando YouTube. En el contexto de la enseñanza y el aprendizaje, esta plataforma se utiliza como un depósito de videos para ayudar a profesores y estudiantes; al mismo tiempo, se puede impulsar la innovación y la creatividad entre los antes citados.

Siguiendo el esquema, se espera que el proyecto tenga un buen resultado y sirva como herramienta de refuerzo para los estudiantes de inglés. De la misma forma, si durante la implementación del proyecto, éste resulta exitoso, se buscará expandirlo mediante la replicación con otras materias para que sirva como soportes de estudio para reforzar el aprendizaje de inglés.

### **Metodología de la Innovación**

Según Kabooha y Elyas (2018), los docentes a nivel mundial y en Ecuador continúan aumentando su uso de plataformas multimedia en el aula ya que los videos cautivan la atención de los estudiantes e incluso de investigadores. Diversos autores sugieren el contenido de la tecnología Web 2.0 para aumentar la participación de los estudiantes; sin embargo, los docentes deben ser críticos con los videos seleccionados para garantizar su relevancia, potencial de aprendizaje y optimizar los tiempos.

Los consejos para la integración exitosa de YouTube en el aula incluyen reconocer y medir la familiaridad de los estudiantes con la plataforma; además de ser muy explícito en su uso previsto. La investigación sugiere que cuanto más familiarizados estén los estudiantes con las herramientas de aprendizaje en línea, más dispuestos estarán a usarlas en las clases, de esta forma se pretende tener alternativas que sustituyan temporalmente los métodos de estudio tradicionales.

Crittenden (2019) manifiesta que, realizar encuestas a los estudiantes al comienzo de las clases ayudarán a evaluar las percepciones entorno al uso de la plataforma y permitirá señalar las experiencias. Adicionalmente, determina el nivel de capacitación que se necesita sobre el uso de la herramienta de aprendizaje. Por otro lado, debido a que los estudiantes usan principalmente YouTube con fines de entretenimiento, los profesores deben explicar claramente el uso previsto y los objetivos que se planean alcanzar.

El proyecto se implementó en los meses de septiembre a noviembre de 2020, es decir, por un total de 8 semanas consecutivas. Los docentes de inicial II, junto al coordinador inmediato, planificaron las clases por adelantado para ejercer dominio previo sobre los temas a tratar. Con este esquema, las clases asincrónicas se realizaron los lunes, miércoles y viernes; por otro lado, las clases sincrónicas se dieron los lunes y miércoles para los grupos 1 y 3 y los días martes y jueves para los grupos 2 y 4; las plataformas a utilizar fueron: Zoom, YouTube y Power Point.

La implementación didáctica se dio en torno a las horas asincrónicas. Se subieron dos videos explicativos al canal de YouTube, además de las actividades respectivas. Los docentes y estudiantes pudieron visualizar y descargar el contenido de la descripción a través de los enlaces proporcionados.

Por otro lado, para sustentar la parte cualitativa, se implementó la observación virtual entre docentes y estudiantes al momento de realizar las actividades a partir de una lista de cotejo. Posteriormente se realizó una entrevista dirigida a los profesores de ambos paralelos en conjunto con la coordinación académica de la institución; el objetivo: determinar la funcionalidad y los resultados obtenidos con la implementación del material ofrecido.

### **Pregunta de Investigación**

*¿Cuál es la incidencia de crear un canal de YouTube con actividades interactivas para el aprendizaje de un segundo idioma en niños de 4-5 años que reciben educación virtual?*

El enfoque metodológico que se aplicó fue la investigación–acción, utilizada a nivel educativo, este método permite que la población participe activamente en el problema de investigación. Según Martínez (2000), este diseño considera que los docentes tienen la capacidad de analizar y superar las dificultades, limitaciones y problemas que les plantea el medio.

Por otro lado, Elliott (2005) manifiesta que este tipo de investigación surge a partir de las problemáticas que experimentan los docentes en su práctica diaria. El estudio se complementa con el enfoque cualitativo para la recolección y análisis de datos por medio de entrevistas a docentes, lista de cotejo a partir de la observación y la retroalimentación en los comentarios del canal por parte de las personas que accedan a éste por cuenta propia.

## **Diseño Metodológico**

### **Población**

Dirigidos a niños de 4-5 años de nivel Inicial II de una unidad educativa privada bilingüe ubicada en el norte de Guayaquil. Así mismo, dicho estudio beneficiará a los docentes de inglés que son quienes decidirán las actividades a incluir en su planificación para que sus tutorados logren ejercitar el inglés de manera dinámica.

### **Grupo de Estudio**

Un total de 60 niños y niñas de 4-5 años de edad, los cuales: 30 pertenecen al paralelo A; y, 30 pertenecen al paralelo B. Cada curso divide a sus estudiantes en 4 grupos de 7-8 integrantes, quienes reciben clases por medio de la plataforma Zoom dos días por semana.

### **Diseño de la investigación**

#### *Paso 1 – Análisis contextual.*

Se realizó la búsqueda de actividades acordes con la edad de público objetivo, éstas estuvieron ajustadas a la programación académica de la institución en contexto con el aprendizaje de una segunda lengua; además, se procedió a crear las actividades que luego se

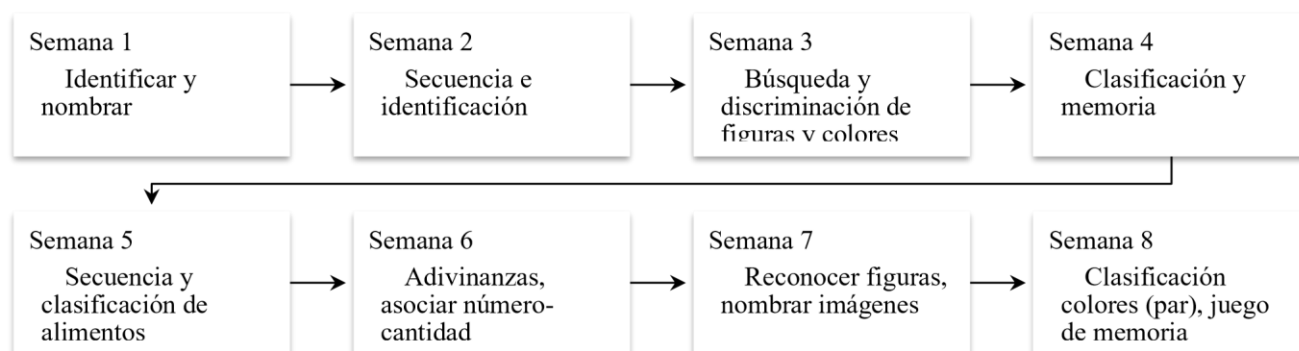
explicaron en el canal a partir de los contenidos que decidieron las docentes y coordinadores del nivel correspondiente.

*Paso 2 – Implementación de la Innovación.*

En la primera semana se subieron dos videos a la plataforma de YouTube, el contenido explicaba las instrucciones de cada actividad y la metodología de estudio; se aplicó la misma forma para las semanas siguientes. Las expectativas inicialmente planteadas pretenden que los estudiantes disfruten del aprendizaje de inglés mediante ejercicios lúdicos que motiven la participación del preescolar durante las clases sincrónicas.

**Figura 1**

*Pasos para llevar a cabo la implementación*



Esta etapa ofrece una reflexión sobre la implementación de entrevistas a docentes y estudiantes; se discuten las observaciones realizadas.

*Paso 4 - Revisión y Rediseño de la Innovación Pedagógica*

En base a los resultados obtenidos, se rediseño la metodología para el aprendizaje con la finalidad de corregir errores pedagógicos; se elabora un análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA).



**Tabla 1***Variable o categorías de análisis*

<b>Variable/ Categoría</b>	<b>Definición Conceptual (Citada)</b>	<b>Definición Operacional ¿Cómo lo vas a medir?</b>	<b>Indicadores ¿Con que lo vas a medir? (Criterios)</b>
Categoría: Vocabulario	Según García (2009) citado por Moreno (2013), el vocabulario es un elemento importante para aprender una lengua ya que esta es la base para que exista una comunicación y seamos capaz de expresar lo que se piensa o siente.	Juegos: Ruleta de palabras, memoria.  1) Observación del desempeño en el juego. 2) Entrevistas a las docentes	A través de una ficha que mida la pronunciación del aprendiz, que logre identificar las palabras y que lo haga sin ayuda.  <b>Bitácora</b> <b>Utilidad</b> de los juegos para llevar a cabo su clase. <b>Interés</b> por parte de los aprendices.
Categoría: Comprensión oral	De acuerdo con O'Malley, Camot y Küpper (1989) citados por Bueno (1991) "la comprensión oral es un proceso activo en el que el oyente interesado relaciona lo que escucha con sus conocimientos previos o sus inquietudes sobre el tema."	Juegos: repetir y unir palabras. Instrucciones que dan las actividades o maestras.  1) Observación del desempeño en el juego.  2)Entrevistas a las docentes	A través de una ficha que mida la comprensión de los comandos que se dan.  <b>Bitácora</b> <b>Utilidad</b> de los juegos para llevar a cabo su clase. <b>Interés</b> por parte de los aprendices.
Categoría: Participación activa	"La participación activa es el constante enganche de la mente de los aprendices con lo que van aprendiendo" (Mountain View School District).	Todas las actividades  1) Observación del desempeño en el juego.  2)Entrevistas a las docentes	<b>Bitácora</b>  <b>Utilidad</b> de los juegos para llevar a cabo su clase. <b>Interés</b> por parte de los aprendices.

Fuente: Elaboración Propia

## Instrumentos y técnicas para la recolección y análisis de datos

**Tabla 2**

*Recolección y análisis de datos*

<b>Pregunta u Objetivo de Investigación</b>	<b>¿Qué variable o categoría mide?</b>	<b>Instrumento y/o Técnica (Descripción)</b>	<b>Recolección de Datos</b>	<b>Análisis de Datos</b>
¿Cómo favorece la creación de un canal de YouTube que contenga actividades interactivas al aprendizaje de un segundo idioma (inglés) en niños de 4- 5 años que reciben en educación virtual?	Aprendizaje de un segundo idioma. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Participación activa</li> <li>● Comprensión oral</li> <li>● Vocabulario</li> </ul>	Observación  Entrevista a docentes	Desde la semana 1 hasta la semana 8 una vez por semana presencialmente o por video llamada. Por medio de la bitácora y ficha de observación. Guía de preguntas para cada grupo. A las maestras semana 8.	Se procederá a revisar los datos de observaciones para realizar modificaciones en lo que sea necesario. Se recogerán comentarios de dichas observaciones en que se evidencie la participación, comprensión y uso de vocabulario por parte de los aprendices, A partir de las entrevistas se podrá recibir retroalimentación y comentarios acerca de las actividades, si cumplen el objetivo.

Fuente: Elaboración Propia

### Consideraciones Éticas

Para la investigación–acción se solicitará el consentimiento de los tutores legales a fin de explorar la percepción de los estudiantes mediante una encuesta. Los resultados que arrojó la participación de los entrevistados fueron confidenciales reemplazando sus nombres por códigos numéricos.

## **Resultados y Análisis de Datos**

Se realizaron observaciones por medio de una lista de cotejo para cada actividad implementada con los grupos de estudiantes de inicial II del colegio Liceo Los Andes. Los ítems de observación están enfocados en el desarrollo y manejo de las actividades, la atención de los estudiantes, los tiempos de las actividades, y otros aspectos relacionados.

En las 16 actividades implementadas con la población de 60 alumnos, se logró que el 100% de los niños observados participen de forma voluntaria en cada actividad propuesta por sus maestras. Así mismo, el 100% de los estudiantes que formaron parte de nuestro proyecto, comprendieron las instrucciones de la actividad sin dificultades, asociando lo que veían en la pantalla con el comando reproducido o leído por sus maestras.

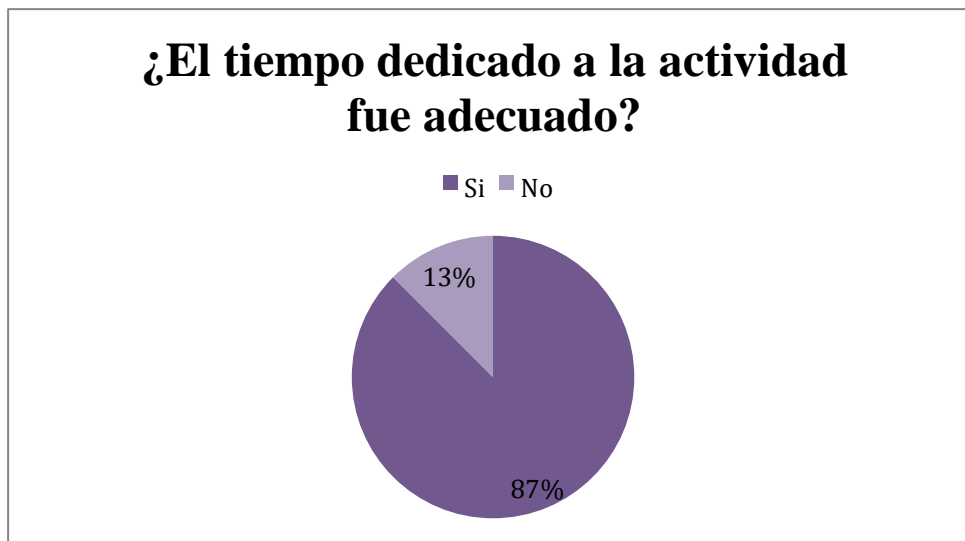
También se obtuvo una participación total de todos los 60 niños al menos una o dos veces por actividad. Todas las maestras consideran que, pudieron manejar y comprender fácilmente la explicación de actividades que primero observaron en el canal de YouTube y de esta manera pudieron explicarles a sus alumnos cómo trabajarlas (Anexo 4.6). A continuación, se muestran los gráficos de los ítems de la lista de cotejo que no alcanzaron el 100%.

**Gráfico 2***Entusiasmo de los estudiantes*

El 94% de los estudiantes mostró entusiasmo por las actividades propuestas, de las cuales podemos resaltar la actividad Food Match donde los niños se mostraron contentos de compartir sus gustos a la hora del Lunch. Existió una respuesta negativa del 6% en la actividad Memory Game Food en la cual los estudiantes del Kinder A, grupo 2, se mostraron impacientes por la larga espera y no les llamó mucho la atención.

### Gráfico 3

*Tiempo dedicado a la actividad*



Al hablar del tiempo empleado en cada actividad, las maestras indicaron que en Memory Game Food los niños tenían distracciones fácilmente por lo que necesitan más tiempo del que fue asignado, al igual que en la actividad Color Wagon; estas discrepancias representaron un 12,5%. Caso contrario sucedió en Number Fish, con este grupo sobró un poco de tiempo y la maestra tuvo la oportunidad de dialogar con sus niños.

El proyecto estudiado genera beneficios para los estudiantes comprendidos en la edad de 4 a 5 años, que reciben una educación virtual mediante el uso de actividades interactivas les resulta fácil y rápido el aprendizaje de un segundo idioma. Las actividades empleadas fueron sencillas para una rápida captación y al mismo tiempo, divertidas como se comentó en la observación de la actividad 12 con el grupo 4 de Kinder A donde la docente hizo que los estudiantes sean quienes le pregunten a ella qué le gusta y qué no una vez que terminaron ellos de participar, indicando que pueden adaptarse o modificarse las actividades según la maestra lo requiera.

Se realizaron entrevistas a las dos maestras de inglés de nivel inicial II y a la coordinadora de dicho nivel para saber qué tan efectivas fueron las actividades digitales al aplicarlas en las sesiones de Zoom. En cuanto al aporte de dichas actividades a la clase de inglés, las maestras coinciden en que ayudaron a repasar el contenido, vocabulario y estructuras de manera divertida y que permitieron que los estudiantes estuvieran a la expectativa de los trabajos.

Al preguntarles sobre cómo fue la respuesta de los estudiantes hacia las actividades digitales, concluyeron que bastante bien, que las ha ayudado mucho también como docentes ya que les fue difícil crear material o ejercicios en esta modalidad en línea y estas actividades resultaron ser novedosas tanto para ellas como para sus estudiantes. Otro punto a favor de las actividades digitales, fue que no solo fueron trabajadas con niños de inicial II, sino que algunas de ellas fueron implementadas en la clase de primero de básica, es decir que no se limitan a ser utilizadas para un solo nivel.

Sobre las dificultades encontradas y lo que se pudiera mejorar de estas actividades las de las maestras y coordinadoras mencionan que la mayoría no necesitan modificaciones, ya que son buenas y perfectas para ejercitar lo que están aprendiendo. Sin embargo, hay algunas actividades en específico, como los de memoria, que pudiesen tener números o colores para que el estudiante sea específico sobre lo que quiera referirse y no esté diciendo “aquí o esa”, ya que la maestra no puede ver lo que está señalando en su pantalla. Así mismo, sería mejor que el estudiante sea quien manipule las actividades y no la maestra en su totalidad, pero esto se podría lograr con otro tipo de programa o con la supervisión de padres previamente con un taller dirigido a ellos al iniciar el año lectivo sobre cómo trabajar esas actividades en PowerPoint con sus hijos, tal como se explican en los videos del canal de YouTube.

Respecto al tiempo utilizado para cada actividad hubo una respuesta negativa en las actividades 9 y 14, ambas realizadas en el grupo 3 del Kinder B ya que la actividad estuvo muy

cargada y se hizo muy pesada, por ende, sería mejor que cada actividad sea trabajada la mitad un día y la otra mitad al siguiente día. En cambio, al realizar la actividad 3, en el grupo 3 del Kinder A, se obtuvo un comentario positivo indicado que sobró un poco de tiempo, de tal manera que los estudiantes pudieron conversar un rato sobre lo que se querían contarse entre ellos”.

A nivel general, esta innovación podría ser implementada durante todo el año lectivo, ya que ha permitido que el trabajo de los alumnos pueda incrementar potencialmente tanto en su participación activa como en su vocabulario.

### **Conclusiones, Discusión y Recomendaciones**

A partir de los efectos negativos generados por el virus SARS-CoV-19, en el campo educativo se crearon nuevas técnicas de aprendizaje que estimularon la interacción docente–estudiante de formas diferentes; por consiguiente, la globalización, además del uso de plataformas digitales permitieron la creación de un canal de YouTube denominado “The Teachers’ Helper”, que cuenta con videos explicativos y su respectivo material digital dinámico, el mismo que cumple con el contenido requerido por parte de los profesionales en inglés de Inicial II que laboran en la Unidad Educativa Liceo Los Andes.

Con estos antecedentes, el material creado permitió que, didácticamente, los estudiantes desarrollen sus capacidades de aprendizaje a través de la visualización del contenido dinámico expuesto en el *canal digital*; por lo tanto, el contenido permitió fortalecer los conocimientos y destrezas adquiridas de forma asincrónica. Siguiendo el esquema, la retroalimentación entre docente–estudiante obtuvo resultados favorables, tales como: comprensión de comandos en inglés; estructuración de nuevas palabras y oraciones; desarrollo auditivo–lingüístico; identificación y clasificación de formas, colores y tamaños; entre otros.

Según Correa y De Pablos (2001), a partir de la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-19, se logró implementar la tecnología como recurso para la enseñanza, pasando de ser esta una opción a una necesidad y así, revolucionar el aprendizaje y mejorar la forma de aprender e impartir conocimientos. De acuerdo a los estudios de Marcelo (2013), en la actualidad, los estudiantes que se han desarrollado académicamente a través del método tradicional son reacios a comprender nuevas técnicas de estudios que involucran medios y plataformas digitales, debido a que se implementan herramientas tecnológicas que parcialmente tienen un cierto nivel de dificultad; por tanto, el problema radica en que los países subdesarrollados no han adquirido suficiente experiencia para enfrentar los desafíos digitales de la globalización.

Por otro lado, la pandemia mundial provocó que se rompan barreras de desarrollo, estimulando la búsqueda de alternativas que generen oportunidades de estudio. Para el caso de las instituciones académicas, los docentes empezaron a incluir la tecnología a su vida cotidiana; por ende, éstos se capacitaron para los nuevos desafíos, además de incluir un nuevo catálogo de experimentos para brindar eficiencia de estudio para los alumnos que cursan el ciclo preescolar en la Unidad Educativa “Liceo Los Andes”.

Siguiendo la propuesta de estudio, al implementar una nueva herramienta tecnológica de aprendizaje, las actividades virtuales lograron reforzar los conocimientos y mejorar la calidad educativa por el hecho de que el estudiante podía realizar revisiones constantes del material en el tiempo que éste dispusiera. Las actividades en concreto permitieron reforzar el vocabulario del preescolar; los resultados se plasmaron en las encuestas realizadas con la herramienta metodológica implementada durante la investigación.

Según Quing (2018), la captación cognitiva del estudiante a través del uso frecuente de nuevas técnicas de estudio permite estimular la memoria auditiva; el resultado se refleja en la fluidez verbal del alumno en el momento en que se ponga en práctica la dialéctica del nuevo



idioma. Por consiguiente, ante la implementación del canal digital “The Teachers’ Helper”, además de las horas sincrónicas establecidas por la institución, se evidenció que los estudiantes de inicial II empleaban las nuevas palabras aprendidas de forma cotidiana; estos resultados se reflejaron durante las sesiones de Zoom y en los resultados de sus evaluaciones del primer quinquemestre.

Según Campoy, Espinosa y Britain (2020), es importante planificar previamente las actividades de cada sesión virtual a fin de optimizar los tiempos para el aprendizaje. Además, para que la comprensión oral sea efectiva se debe crear el ambiente adecuado en el cual el estudiante pueda conectarse y relacionarse con el contexto educativo antes de las clases sincrónicas con el docente. Las maestras junto con la coordinadora observaban los videos explicativos en el canal de YouTube al momento de planificar, de esta manera estaban preparadas para modificar la cantidad de ejercicios, ya que, al momento de trabajar colores, formas y números, seleccionaban los elementos trabajados hasta ese momento dejando de lado los que no para trabajarlos a futuro. También se fijaban si necesitaban duplicar las diapositivas para lograr que cada estudiante participe al menos una vez, de esta manera dejaban todo preparado para las siguientes sesiones virtuales.

Con respecto al aprendizaje por participación activa, Hande (2019) manifiesta que, aunque se comprenda el vocabulario e instrucciones de estudio, la interacción entre los miembros de clase, además de las actividades lúdicas, permite que el aprendizaje de un segundo idioma sea efectivo, siempre que el estudiante se sienta cómodo en un ambiente que favorezca el dinamismo. Con estos antecedentes, los resultados de las observaciones presentan resultados positivos respecto al grado de comunicación, participación y aprendizaje.

Al finalizar la investigación, se determinó que los estudiantes mostraron un abrumador interés por cada actividad; éstos se referían a ellas como: “juegos de la computadora”. Cabe destacar que, en el catálogo de presentación académica, las actividades no eran juegos, sin embargo, su estructura dinámica tenía cierta similitud, intencionalmente diseñada para generar la

interacción entre docentes–estudiantes. El resultado: una continua estimulación cognitiva propia del estudiante.

Cabe señalar que existen diferentes estilos de aprendizaje que se pudieron evidenciar en las diferentes actividades implementadas en las clases sincrónicas con el fin de que los estudiantes logren alcanzar un mejor aprendizaje. Entre esos están, principalmente, el auditivo, visual y kinestésico. Con estos datos expuestos, se determina que los estudiantes tienen diferentes formas de captación de acuerdo con su personalidad y formación psicomotriz; por lo tanto, fue importante señalar que las horas sincrónicas sumado a las asincrónicas ayudan a fortalecer el desarrollo del infante desde diferentes perspectivas de estudio.

Fuera del contexto del Liceo Los Andes, hubo comentarios positivos por parte de usuarios de la plataforma de YouTube acerca de las actividades expuestas en el canal. Entre esos usuarios nos encontramos con tíos, padres de familia y maestras que han utilizado las actividades para sus hijos, sobrinos y estudiantes, por lo tanto, se puede concluir que a pesar de que las actividades fueron creadas para estudiantes de una institución en particular, no se limitan a un solo contexto, sino que permite que sean trabajadas por otras personas como refuerzo y ejercitación tanto en casa como en diferentes instituciones, grados y clases particulares.

A partir de los resultados de la implementación de esta innovación, se pueden generar las siguientes recomendaciones:

- Incentivar la creación de nuevos materiales digitales a fin de que el docente ofrezca un contenido didáctico e interactivo a los estudiantes.
- Estimular y capacitar a los estudiantes a la utilización de herramientas tecnológicas para generar nuevos conocimientos virtuales a partir de la experimentación con el medio de transmisión: Zoom, YouTube y Power Point.

- Capacitar a los padres de familia previamente a iniciar el año escolar con un taller dirigido a ellos sobre cómo trabajar esas actividades en PowerPoint con sus hijos, tal como se explican en los videos del canal de YouTube
- Incentivar la relación entre docentes-estudiantes-representante con el objetivo de que los padres del preescolar trabajen en conjunto los deberes enviados a través de la plataforma donde podrían ser subidos las actividades con la explicación previa de los videos del canal de YouTube.
- Otorgar el material necesario que permita la flexibilidad e interacción entre los estudiantes a través de las diferentes metodologías de estudio: visual, auditivo y kinestésico.
- Seleccionar un programa de estudio, con un syllabus adaptado a la nueva normalidad.
- Otorgar alternativas de estudio en casa para casos excepcionales en los cuales el internet resulte ineficiente; utilizar herramientas de Microsoft Office 365: Power Point.

Cabe recalcar que las limitaciones que se encontraron durante la realización del proyecto estuvieron relacionadas con la necesidad que los estudiantes necesiten la ayuda de su maestra para que sea una experiencia satisfactoria. Otra, está relacionado con la limitación de que el contenido sobre estará en línea y los niños aun dependen de adultos para el acceso y manejo del Internet, lo cual podría ser una limitante que podría tener una fácil solución en el largo plazo. A continuación, se presenta el rediseño de planificación a partir de las recomendaciones y resultados obtenidos.

**Tabla 3***Rediseño de la innovación*

**Título:** Creación de un canal en YouTube que cuente con actividades digitales para su implementación en el nivel inicial II en niños de 4-5 años para la ejercitación de la materia inglés.

**Etapa I – Resultados Deseados****Comprensión Duraderas**

1. Los aprendices serán capaces de inferir y comprender comandos en inglés.
2. Los aprendices serán capaces de comunicarse oralmente el inglés según las estructuras de cada unidad.
3. Los aprendices serán capaces de identificar y nombrar objetos del vocabulario en inglés.
4. Los aprendices serán capaces de clasificar objetos según color y forma en inglés.
5. Los aprendices serán capaces de asociar número-cantidad en inglés.
6. Los aprendices serán capaces de desarrollar la parte audio-lingüística.

<b>Preguntas Esenciales</b>	<b>Conocimientos y Destrezas</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué importancia tiene la tecnología en la educación actualmente y para el futuro?</li> <li>2. ¿De qué manera benefician las actividades digitales al aprendizaje de un segundo idioma?</li> <li>3. ¿De qué manera las actividades creadas benefician a las maestras al momento de dar sus clases asincrónicas?</li> <li>4. ¿Qué tipo de actividades digitales son las que promueven participación por parte de los aprendices?</li> <li>5. ¿Qué tipo de actividades promueven el aprendizaje de un segundo idioma de manera efectiva?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender comandos en inglés.</li> <li>2. Hacer inferencias en inglés.</li> <li>3. Comunicarse en inglés utilizando las estructuras de cada unidad.</li> <li>4. Desarrollar la parte auditiva, lingüística al igual que su memoria.</li> <li>5. Responder preguntas en inglés.</li> <li>6. Clasificar objetos según su forma y color.</li> <li>7. Reconocer y nombrar palabras del vocabulario.</li> </ol>

**Etapa II – Evidencia De Aprendizaje**

**Desempeño de tareas:** A través de la observación por medio de una lista de cotejo que evidencie el desempeño de cada grupo de estudiantes al igual que su desempeño de manera individual en cada una de las actividades creadas que son guiadas por las maestras en las clases sincrónicas.

**Otras pruebas:** Las maestras llevarán registro de cada estudiante sobre qué contenido necesita reforzar con más frecuencia y qué contenidos domina.

---

### **Etapa III – Plan De Aprendizaje**

---

#### **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- Los estudiantes identificarán juguetes a partir de la actividad de unir juguetes.
- Los estudiantes nombrarán los juguetes que les toque en la ruleta de juguetes.
- Los estudiantes realizarán un juego de memoria del tema juguetes.
- Los estudiantes clasificarán objetos por colores.
- Los estudiantes deberán de identificar juguetes a partir de lo que escuchen.
- los estudiantes serán capaces de encontrar figuras geométricas.
- Los estudiantes identificarán comida a partir de la actividad de unir comida.
- Los estudiantes nombrarán la imagen que aparezca en la de ruleta de comida
- Entrevista con docentes.
- Los estudiantes realizarán juego de memoria del tema comida.
- Los estudiantes deberán de identificar comida a partir de lo que escuchen.
- Los estudiantes podrán asociar número cantidad (carros).
- Los estudiantes podrán clasificar alimentos según sus gustos.
- Los estudiantes podrán asociar número-cantidad (peces).
- Los estudiantes serán capaces de realizar una clasificación individual de cada color.
- Los estudiantes serán capaces de buscar objetos de un color en específico.
- Los estudiantes encontrarán figuras geométricas en un jardín de figuras.

---

#### **Materiales**

---

Acceso a Internet  
 Computadora – laptop  
 Parlantes o audífonos  
 Videos de YouTube  
 Acceso a Zoom

---

#### **Conocimientos Previos**

---

Saber acceder a YouTube y PowerPoint.

### **Referencias Bibliográficas**

Aguilar, J. L. (2018). YouTube como herramienta para la construcción de la sociedad del conocimiento. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 3(1), 1-16.

- Alcalá, Z. Z., Díaz, V. M., & Carvajal, A. C. (2016). Impacto del grado de apropiación tecnológica en los estudiantes de la Universidad Veracruzana. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 5(1), 124-137.
- Ávila, K., & Meneses, E. (2017). Implementación de las herramientas web: Google Drive, Google Académico y youtube Educativo para que los alumnos elaboren el Proyecto Educativo de la asignatura de Tecnología I, II y III. *Revista de Educación Digital*, 45(3), 21-29.
- Bonilla-Guachamín, J. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 89-98.
- Bueno, M. (29 de Agosto de 1991). *La Comprensión Oral: Un Proceso Activo*. Obtenido de Revistas UNED: <http://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/view/9743/9289>
- Cáceres, Z., & Munévar, O. (2017). Evolución de las teorías cognitivas y sus aportes a la educación. *Actividad Física y Desarrollo Humano*, 7(2), 40-53.
- Campoy, J. M., Espinosa, J. A., & Britain, D. (2020). Variación y competencia sociolingüística en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *EntreLínguas*, 6(1), 157-175.
- Castel, A. F. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educación en Revista*, 34(69), 325-339.
- Crittenden, W. (2019). Abrazando la digitalización: aprendizaje de los estudiantes y nuevas tecnologías. *Journal of Marketing Education*, 41(1), 5-14.
- DeWitt, D. (2013). The potential of Youtube for teaching and learning in. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 10(3), 1118-1126.
- Elliott, J. (2005). *La investigación acción en educación* (5ta ed.). Ediciones Morata.

- Etxebeste, J. M., & Giraldo, L. (2020). El uso educativo de canales de YouTube para personas con trastorno de la comunicación social. In *Metodologías y herramientas inclusivas en contextos educativos. Grao*, 14(5), 165-174.
- Galindo, J. A. (2019). La innovación como brecha distintiva entre los países desarrollados y subdesarrollados. *Revista de Innovación*, 12(1), 32-39.
- García, B. C., Hidalgo, C. G., de López, M. M., & García, M. A. (2016). Paradojas, contrastes y aproximación ética en el uso de las TIC desde la Educación Superior. *REXE: Revista de estudios y experiencias en educación*, 15(29), 29-48.
- Gilakjani, A. P., & Sabouri, N. B. (2016). Learners' Listening Comprehension Difficulties in English Language Learning: A Literature Review. *English language teaching*, 9(6), 123-133.
- Guzmán, A. P., & Moral, M. E. (2014). Tendencias de uso de YouTube: optimizando la comunicación estratégica de las universidades iberoamericanas. *Observatorio OBS*, 8(1), 69-94.
- Hande, H. (2019). La participación del alumno en la evaluación: una estrategia para mejorar el aprendizaje. *Revista de la Universidad del Instituto de Ciencias Médicas Datta Meghe*, 14(2), 90-98.
- Jiménez, A., García, B., & y de Ayala, M. (2016). Adolescentes y Youtube: creación, participación y consumo. *Prisma social: Revista de investigación social*, 1(3), 60-89.
- Kabooha, R., & Elyas, T. (2018). Los efectos de YouTube en la instrucción multimedia para el aprendizaje de vocabulario: percepciones de los estudiantes y profesores de inglés como lengua extranjera. *Enseñanza del idioma inglés*, 11(2), 72-81.

- Kim, Y., & Smith, D. (2017). Aumento pedagógico y tecnológico del aprendizaje móvil para entornos de aprendizaje interactivo para niños pequeños. *Entornos interactivos de aprendizaje*, 25(1), 4-16.
- Martinez, M. (2000). *La investigación- acción en el aula*. Obtenido de Agencia Académica: [https://docentia.webnode.es/\\_files/200000031-e2181e310b/ia.pdf](https://docentia.webnode.es/_files/200000031-e2181e310b/ia.pdf)
- Moreno, J. (2013). *Recursos Multimedia y Mnemotecnia para la adquisición de vocabulario en inglés*. Obtenido de Revista Virtual Universidad Católica del Norte: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1942/194225730009>
- Moreno, M., & Paz-Albo, J. (2020). La adquisición bilingüe del cerebro y el lenguaje durante la primera infancia. La adquisición bilingüe del cerebro y el lenguaje durante la primera infancia. *ENSAYOS Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 35(1), 151-161.
- Mountain View School District. (s.f). *New Teacher Guide -Active Participation Strategies*. Obtenido de [http://mountainview.ss11.sharpschool.com/departments/personnel/new\\_teacher\\_guide/active\\_participation\\_strategies](http://mountainview.ss11.sharpschool.com/departments/personnel/new_teacher_guide/active_participation_strategies)
- Othman, J., & Vanathas, C. (2017). La familiaridad con el tema y su influencia en la comprensión auditiva. *El profesor de inglés*, 14(1), 21-24.
- Pacheco, L., & Juárez, J. (2020). Calidad de la educación en Ecuador.¿ Mito o realidad? *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 6(2), 133-157.
- Pedró, F. (2020). COVID-19 y educación superior en América Latina y el Caribe: efectos, impactos y recomendaciones políticas. *Análisis Carolina*, 36(1), 12-19.
- Qing, M. (2018). Cómo se aprende el vocabulario. *Revista de Asia TEFL*, 15(1), 250-256.
- Ramirez-Ochoa, M. I. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *Ra Ximhai*, 12(6), 537-546.



- Rivera, J. (2016). Los retos de la formación profesional: la formación profesional dual y la economía del conocimiento. *Revista Internacional de Organizaciones= International Journal of Organizations*, 17(1), 141-168.
- Rodríguez, M. C., & Fernández, J. (. (2017). Uso del recurso de contenido en el aprendizaje en línea: YouTube. *Apertura*, 9(1), 22-31.
- Sabouri, N. B. (2016). The significance of listening comprehension in English language teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(8), 1670-1677.
- Sekhar, G., & Chakravorty, S. (2017). TESL / TEFL: Enseñanza del inglés como segunda lengua o lengua extranjera. *ACADEMICIA: Una revista internacional de investigación multidisciplinaria*, 5(4), 154-163.
- Snelson, Chareen (2011). YouTube across the disciplines: A review of the literature. *Merlot*, vol. 7, núm. 1, pp. 158-169. Recuperado de [http://jolt.merlot.org/vol7no1/snelson\\_0311.htm](http://jolt.merlot.org/vol7no1/snelson_0311.htm)
- Thekes, J. I. (2011). Presentation of language games that engage learners in the TEFL classroom. *The Journal of Linguistic and Intercultural Education*, 4(1), 205-217.
- Valdehíta, A. S. (2017). La eficacia de diferentes actividades de aprendizaje de vocabulario en L2 en relación con variables de carácter social e individual. *Rilce: Revista de Filología Hispánica*, 33(2), 695-725.
- Verdú, A. V., Pulido, P. C., & Franco, M. D. (2019). Lectura y aprendizaje informal en YouTube: El booktuber. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 59(1), 95-104.
- Villalba, S. M. (2017). La competencia en producción escrita del inglés técnico mediante el Blogging. *VERBEIA. Revista de Estudios Filológicos. Journal of English and Spanish Studies*, 1(5), 84-102.

## **Anexos**

Anexo 1. Planificación Inicial .....	43
Anexo 2. Planificaciones de la Innovación .....	45
Anexo 3. Entrevistas a docentes y coordinadora de inicial II .....	60
Anexo 4. Lista de cotejo por actividades .....	63
Anexo 5. Link del canal de YouTube “The Teacher’ Helper”.....	69

## Anexo 1. Planificación Inicial

<p><b>Título:</b> Creación de un canal en YouTube que cuente con actividades digitales para su implementación en el nivel inicial II en niños de 4-5 años para la ejercitación de la materia inglés.</p>	
<p><b>Etapa I – Resultados Deseados</b></p>	
<p><b>Comprensión Duraderas</b></p>	
<p>Los aprendices serán capaces de comprender y comunicarse oralmente el inglés a partir de las actividades explicadas en el canal de YouTube y que serán realizadas en clases sincronizadas para reforzar el contenido de la materia.</p>	
<p><b>Preguntas Esenciales</b></p>	<p><b>Conocimientos y Destrezas</b></p>
<p>¿Qué preguntas provocativas fomentará la investigación, la comprensión y transferencia del aprendizaje?</p> <p>6. ¿Qué importancia tiene la tecnología en la educación actualmente y para el futuro?</p> <p>7. ¿Cómo se pueden adaptar los contenidos presenciales a la modalidad online?</p> <p>8. ¿Cuáles actividades motivan más a los aprendices?</p> <p>9. ¿Qué recursos han sido los más efectivos para su aprendizaje?</p>	<p>¿Qué metas pertinentes (por ejemplo, los estándares de contenido, curso o los objetivos del programa, los resultados del aprendizaje) se tratará con este diseño? ¿Qué conocimientos y habilidades fundamentales adquirirán los aprendices como resultado de esta unidad? ¿Qué deberían finalmente ser capaz de hacer como resultado de esos conocimientos y habilidades?</p> <p>8. Comprender comandos en inglés.</p> <p>9. Repetir estructuras y palabras en inglés.</p> <p>10. Desarrollar la parte auditiva, lingüística. Y su memoria.</p> <p>11. Responder preguntas en inglés.</p> <p>12. Clasificar objetos según su forma, color o tamaño.</p>
<p><b>Etapa II – Evidencia De Aprendizaje</b></p>	
<p><b>Desempeño de tareas:</b> las maestras reportarán el desempeño de los estudiantes a partir de su participación en las actividades virtuales.</p> <p><b>Otras pruebas:</b> A través de observar cómo realizan las actividades en clase sincrónica y la retroalimentación de las actividades por parte de las maestras.</p>	
<p><b>Etapa III – Plan De Aprendizaje</b></p>	

***ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE***

## Semana 1

- Los estudiantes identificarán juguetes a partir de la actividad de unir juguetes.
- Los estudiantes nombrarán los juguetes que les toque en la ruleta de juguetes.

## Anexo 2. Planificaciones de la Innovación

Anexo 2.1

Datos Generales

Materia: English

Bloque: My Toys

Curso y/o Paralelo: Kinder A-B

Fecha: 14-09-20

Objetivo /Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación (Formativa o Sumativa)
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name all the words from the vocabulary and structures learnt about toys.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Sing toys song <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8">https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8</a></p> <p><b>De desarrollo:</b> (dependiendo de la clase) de abordaje, de práctica, de consolidación Once teacher shares the PPT screen, ss will listen to the correct toy and repeat after what they have heard. Then they will find the same kind of toys from the shelves on the other shelves where the rest of the toys stand and will be able to tell their teacher where to match.</p> <p><b>De síntesis y fijación</b> Put each toy next to you and ask ss what do you want? Encourage them to answer completely.</p>	<p>Zoom Power Point activity Toys</p>	<p>Observar la participación de los estudiantes y el uso del vocabulario y las estructuras gramaticales adecuadas.</p>

Anexo 2.2

Datos Generales

Materia: English

Bloque: My Toys

Curso y/o Paralelo: Kinder A-B

Fecha: 16-09-20

Objetivo /Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación (Formativa o Sumativa)
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name and identify all the words from the vocabulary about toys.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Play the toys song  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8">https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8</a></p> <p><b>De desarrollo:</b> Once teacher shares the PPT screen, ss will name of the toy that the roulette shows. Encourage them to use complete answer.</p> <p><b>De síntesis y fijación:</b> teacher will name a toy and they will have to find it from their bedroom if they have and show it to all their classmates.</p>	<p>Zoom Power Point activity Toys</p>	<p>Preguntar por un juguete y el estudiante debe identificar de los que tiene en casa y mostrar a sus compañeros.</p>

Anexo 2.3

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: My Toys****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 21-09-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name and identify all the words from the vocabulary about toys.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Play the toys song  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8">https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8</a>  Present your flashcards of toys vocabulary. Ask ss what do you want? Encourage them to answer I want a ... Then repeat the question and let them answer alone.  De desarrollo: teacher closes her eyes and shows ss a flashcard and ask if it is a (name of a toy). ss must answer yes or no.  De síntesis y fijación: They Will play a memory game. Every time they turn a card, they will name the toy that appears in it. The game is over until all they have match all the cards.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observar por medio del juego de memoria que logren nombrar los juguetes de cada carta.</p>

Anexo 2.4

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Colors****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 23-09-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name colors and sort objects into the jar from the same color.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Play color song: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jYAWf8Y91hA">https://www.youtube.com/watch?v=jYAWf8Y91hA</a></p> <p>De Desarrollo: Review colors by pasting some images on the screen around you; 3 objects that are orange, 3 green, and 2 yellow. Each ss will name the object form the color the teacher asks.</p> <p>De síntesis y fijación: once teacher shares ss and explain instructions, ss will be able tell their teacher to choose the objects from a specific color and drag them to the color jar.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observar la clasificación y el reconocimiento de los colores por parte de los estudiantes.</p>



Anexo 2.5

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: My Toys****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 13-10-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to identify the picture of the toy they listen to.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> <li>• Ask about their plans for the week off they had.</li> </ul> <p>Play the video song: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&amp;t=53s&amp;app=desktop">https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&amp;t=53s&amp;app=desktop</a></p> <p>De Desarrollo: Review toys by asking each ss from a flashcard.</p> <p>De síntesis y fijación: once teacher shares ss and explains instructions, ss will be able identify the toys by choosing the correct picture according to what they listen to.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observar la selección de imagen de los estudiantes según lo que escuchan.</p>

Anexo 2.6

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Shapes****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 15-10-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to identify the picture of the shapes they listen to.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review shapes they have seen until now by showing flashcards of objects with those shapes. Introduce triangle, talk about the sides number, make the shape using your fingers and say the chant.</p> <p>De Desarrollo: once teacher shares ss and explains instructions, ss will listen and find the assigned shape on the screen.</p> <p>De síntesis y fijación:, teacher asks ss to have ready the cards she ask for previous this class. Ss must raise and show the card the teacher names to the rest of the class.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observar que los estudiantes identifiquen las figuras que nombra la maestra.</p>

## Anexo 2.7

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: My Food****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 19-10-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name and identify food vocabulary and structure.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review food items by using flashcards. Ask what do you have? Ss will answer as a group.</p> <p>De Desarrollo: Once teacher shares the PPT screen, ss will listen to the correct food item and repeat after what they have heard. Then they will find the food on the shelves/lunchbox and be able to tell their teacher where to match.</p> <p>De síntesis y fijación: ss will bring a lunchbox (previously asked to parents) and present their food to the class using the structure I have...</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observar la participación de los estudiantes y el uso del vocabulario y las estructuras gramaticales adecuadas.</p>

Anexo 2.8

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: My Food****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 21-10-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name and identify food vocabulary.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review food items by using food roulette. Once teacher shares the PPT screen, ss will name of the food that the roulette shows. Encourage them to use complete answer.</p> <p>De Desarrollo: They will play a memory game. Every time they turn a card, they will name the food that appears in it. The game is over until all they have match all the cards.</p> <p>De síntesis y fijación: ss will color the food the teacher names on the printed worksheet sent by mail.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observar por medio del juego de memoria que logren nombrar la comida de cada carta.</p>

Anexo 2.9

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: My Food****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 27-10-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name and identify food vocabulary.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Sing apples and bananas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r5WLXZspD1M">https://www.youtube.com/watch?v=r5WLXZspD1M</a></p> <p>Review food items by using flashcards. Ask what do you have? Ss will answer individually.</p> <p>De Desarrollo: teacher closes her eyes and show flashcard. Ss have to say yes or no according to what the teacher name. She must guess.</p> <p>De síntesis y fijación: once teacher shares screen and explains instructions, one by one ss will listen and find the assigned food on the screen, telling the teacher where to click.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Comprensión por medio de lo que escuchan los estudiantes y su selección en la actividad de comida.</p>

Anexo 2.10

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Numbers****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 27-10-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able name, identify and associate numbers.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review numbers and introduce number 4 by showing flashcards. Ask each ss what number is it (from 1 to 4)</p> <p>De Desarrollo: Have ss stand from their chairs and do an action certain amount of times. Ex: clap your hands 4 times. Do it with numbers from 1 to 4</p> <p>De síntesis y fijación: once teacher shares screen and explains instructions, ss will participate by telling the amount and color of the cars to their teacher to move.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Observación por participación de estudiantes que logren asociar número-cantidad.</p>

Anexo 2.11

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: My Food****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 5-11-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able say which food they like and which they don't.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Show food flashcards. Model first structure: yes I do/ no I don't. have ss repeat and then ask each: Do you like?</p> <p>Play video song: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvhIHUk">https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvhIHUk</a></p> <p>De Desarrollo: model exercise by saying what you like and what you don't like. Help ss with structure: I like bananas, but I don't like pizza.</p> <p>De síntesis y fijación: once teacher shares screen and explains instructions, ss classify into the charts one food item they like o don't like.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Utilización por parte de los estudiantes de las estructuras para decir que les gusta y que no.</p>

Anexo 2.12

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Numbers****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 9-11-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able name, identify and associate numbers.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review numbers with flashcards. Play video song: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SV6iC34a46w">https://www.youtube.com/watch?v=SV6iC34a46w</a></p> <p>De Desarrollo: ss will use their fingers to show the quantity the teacher asks.</p> <p>De síntesis y fijación: once teacher shares screen and explains instructions, ss will count and say what number to click on. If its correct, thumbs up.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Seleccionar el numero correcto según la cantidad de peces.</p>



Anexo 2.13

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Colors****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 11-11-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to name and classify the objects according to their colors.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review colors rainbow pictures. Then sing and play video song:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rNFW5JK4-rk">https://www.youtube.com/watch?v=rNFW5JK4-rk</a>            De Desarrollo: teacher makes ss stand and look for objects according to the colors the song names.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Asb8N0nz9OI">https://www.youtube.com/watch?v=Asb8N0nz9OI</a>            De síntesis y fijación: once teacher shares screen and explains instructions, ss will participate classifying the objects into the correct wagons. The must name the color where the object belongs to.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Preguntar por los colores de los objetos y el color del vagón al que corresponden.</p>

Anexo 2.14

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Colors****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 16-11-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to choose objects according to their colors and recognize when they hear their name.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher's session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review colors with the "I see colors" song  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Asb8N0nz9OI">https://www.youtube.com/watch?v=Asb8N0nz9OI</a>  De Desarrollo: teacher assigns a color to ss for the next activity. Ss must recognize which objects are from the same color as the one they got. They name the object and it turns into its color. If they miss, the object will move indicating its wrong.  De síntesis y fijación: printed cards with colors, teacher says one color and ss must raise the color they heard fast.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Reconocer los colores que escuchan.</p>

Anexo 2.15

**Datos Generales****Materia: English****Bloque: Colors****Curso y/o Paralelo: Kinder A-B****Fecha: 19-11-20**

<b>Objetivo /Competencia</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación (Formativa o Sumativa)</b>
<p><b>Objetivo:</b> Students will be able to identify and name shapes.</p> <p><b>Competencia(s):</b> Vocabulary Comprehension Participation</p>	<p><b>Iniciales:</b> Start the teacher’s session with the daily questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• greet students (ss)</li> <li>• ask how are you today?</li> <li>• how is the weather today?</li> <li>• What day is today?</li> </ul> <p>Review shapes by using flashcards and singing shapes song. Introduce rectangle.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w6eTDfkvPmo">https://www.youtube.com/watch?v=w6eTDfkvPmo</a>  <b>De Desarrollo:</b> teacher choses two shapes pictures and holds them on each hand. She names the shape and ss must say yes or no to the one she holds up.  <b>De síntesis y fijación:</b> once she shares screen and explains the activity, teacher passes through the shapes flowers with the “mouse” until the participating ss indicates where to stop and circle.</p>	<p>Zoom Power Point activity Flashcards</p>	<p>Reconocer y nombrar las figuras geométricas en la actividad de PowerPoint.</p>

### **Anexo 3. Entrevistas a docentes y coordinadora de inicial II**

#### Anexo 3.1 Docente Kinder A

**1) ¿De qué manera estas actividades han aportado al desarrollo de la clase de inglés?**

Ayudaron a repasar el contenido de manera lúdica y divertida. Los chicos estuvieron super enganchados con las actividades.

**2) ¿De qué manera se pudiese mejorar el uso de estas actividades?**

Para mí estuvieron bien, puede ser que a futuro haya una mayor variedad.

**3) ¿Qué dificultades se presentaron al momento de implementar estas actividades?**

Específicamente en los de memoria poner números para que los niños puedan escoger y de esa manera es fácil para nosotras saber a qué carta se refiere. El resto estuvo bien.

**4) ¿Cómo responden los estudiantes al momento de participar en este tipo de actividades?**

Bastante bien, a ellos les encantan este tipo de actividades que es ideal para esta edad sobre todo por esta modalidad, porque a nosotras se nos ha hecho difícil este primer año inventarnos o ver qué hacemos para que las actividades no sean repetitivas y ellos (los estudiantes) no se aburran, entonces este tipo de actividades nos ayudaron hartísimo porque fue algo novedoso tanto para nosotras como para los niños.

#### Anexo 3.2 Docente Kinder B

**1) ¿De qué manera estas actividades han aportado al desarrollo de la clase de inglés?**

Las ha hecho más interactivas y los niños están contentos y a la expectativa del juego.

Las actividades previo a las evaluaciones, nos ayudaron muchísimo como repaso.

**2) ¿De qué manera se pudiese mejorar el uso de estas actividades?**

Me parece q son bastante buenas y perfectas para repasar y ejercitar el contenido que están aprendiendo. No las mejoraría

**3) ¿Qué dificultades se presentaron al momento de implementar estas actividades?** En las dos que son de encontrar iguales (memoria), como ellos no podía abrir la carta solos, había que ir preguntando cuál querían que abriera, entonces quizás si tuvieran números por afuera de la carta, se podría preguntar más específicamente cuál carta quieren abrir.

**4) ¿Cómo responden los estudiantes al momento de participar en este tipo de actividades?** Con ganas, motivados y contentos. Siempre preguntan si haremos una de esas actividades.

### Anexo 3.3 Coordinadora inglés Preescolar

**1) ¿De qué manera estas actividades han aportado al desarrollo de la clase de inglés?** Los chicos, se entusiasman y emocionan mucho con las actividades propuestas por sus maestras, ya que ayudan a que refuercen y practiquen las estructuras y el vocabulario recién aprendidos de forma dinámica. Estas actividades han ayudado a que se pueda evaluar individualmente de manera oral si han aprendido lo que se ha enseñado.

Realmente les llama bastante la atención.

**2) ¿De qué manera se pudiese mejorar el uso de estas actividades?**

Como están por medio de Zoom, quizá una herramienta de actividades que les permita a ellos ser quienes manipulen y les permita trabajar más con material.

**¿Qué dificultades se presentaron al momento de implementar estas actividades?**

Había chicos que señalaban la pantalla, decían “aquí, aquí” y las maestras no veían lo que señalaban. Tal vez poder numerar los ítems, o por colores como se podía hacer en ciertas actividades como la de los carros de colores.

**3) ¿Cómo responden los estudiantes al momento de participar en este tipo de actividades?**

Están encantados, les gusta mucho este tipo de actividades. Las piden cuando empieza la clase de inglés. Los mantiene enganchados. Es más, también coordino primero de básica y las actividades de los temas de colores, figuras y números se han implementado con ellos y ha favorecido a que las maestras cuenten con diferente tipo de material novedoso para los chicos en sus clases.

## Anexo 4. Lista de cotejo por actividades

### Anexo 4.1

#### *Participación voluntaria de los estudiantes*

<b>Actividad</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
Match Toys	X		
Toys Roulette	X		
Memory Game Toys	X		
Color Jars	X		
Listen and Click on Toys	X		
Listen and Click Shapes	X		
Food Match	X		
Food Roulette	X		
Memory Game Food	X		
Click Food	X		
Number Cars	X		
Do you like food?	X		
Number Fish	X		
Color Wagon	X		
Identify objects color	X		
Find Shapes Garden	X		

**Anexo 4.2*****Comprensión de los estudiantes***

<b>Actividad</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
Match Toys	X		
Toys Roulette	X		
Memory Game Toys	X		
Color Jars	X		
Listen and Click on Toys	X		
Listen and Click Shapes	X		
Food Match	X		
Food Roulette	X		
Memory Game Food	X		
Click Food	X		
Number Cars	X		
Do you like food?	X		
Number Fish	X		
Color Wagon	X		
Identify objects color	X		
Find Shapes Garden	X		



## Anexo 4.3

*Entusiasmo de los estudiantes*

<b>Actividad</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
Match Toys	x		
Toys Roulette	x		
Memory Game Toys	x		
Color Jars	x		
Listen and Click on Toys	x		Hubo que calmarlos un poco ya que se mostraron inquietos mientras esperaban su turno.
Listen and Click Shapes	x		
Food Match	x		Comparten con sus compañeros sobre sus gustos a la hora de lunch.
Food Roulette	x		
Memory Game Food	x		
Click Food	x		
Number Cars	x		
Do you like food?	x		
Number Fish	x		
Color Wagon	x		
Identify objects color	x		
Find Shapes Garden		x	Larga mientras esperaban su turno. No les llamó mucho la atención. Podría trabajarse dos figuras un día y dos otro día. O mandársela a casa con el link del video para los padres, de esta manera realizan los estudiantes toda la actividad. O trabajarla simultáneamente mientras la profesora comparte su pantalla para que la sigan pero sería necesario que un adulto esté presente.

**Anexo 4.4***Tiempo dedicado a la actividad*

<b>Actividad</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
Match Toys	x		
Toys Roulette	x		
Memory Game Toys	x		
Color Jars	x		
Listen and Click on Toys	x		
Listen and Click Shapes	x		
Food Match	x		
Food Roulette	x		
Memory Game Food		x	Estaban distraídos, se hizo muy extensa la actividad de memoria tras haber repasado con la ruleta anteriormente.
Click Food	x		
Number Cars	x		
Do you like food?	x		
Number Fish	x		Sobró un poco de tiempo, pudieron conversar un rato sobre lo que se querían contar entre ellos.
Color Wagon		x	6 minutos de más incluyendo para despedirse. Las actividades en general del día estuvo cargado. Puede que sea mejor que sea trabajada la mitad de colores un día y otro día la otra mitad.
Identify objects color	x		
Find Shapes Garden	x		

**Anexo 4.5***Oportunidad de participación*

<b>Actividad</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
Match Toys	x		
Toys Roulette	x		
Memory Game Toys	x		
Color Jars	x		
Listen and Click on Toys	x		
Listen and Click Shapes	x		
Food Match	x		
Food Roulette	x		
Memory Game Food	x		
Click Food	x		
Number Cars	x		
Do you like food?	x		
Number Fish	x		
Color Wagon	x		
Identify objects color	x		
Find Shapes Garden	x		

**Anexo 4.6***Facilidad de manejo de actividades por parte de las maestras*

<b>Actividad</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
Match Toys	X		
Toys Roulette	X		
Memory Game Toys	X		
Color Jars	X		
Listen and Click on Toys	X		
Listen and Click Shapes	X		
Food Match	X		
Food Roulette	X		
Memory Game Food	X		
Click Food	X		
Number Cars	X		
Do you like food?	X		Hicieron que los estudiantes sean los que les pregunten a ella qué les gusta y qué no.
Number Fish	X		
Color Wagon	X		
Identify objects color	X		
Find Shapes Garden	X		

**Anexo 5. Link del canal de YouTube “The Teachers’ Helper**

<https://www.youtube.com/channel/UCp9ggoqch3kWIePsdIANPvQ>